Vol 2 No 2, Mei 2023, pp 108-115 https://doi.org/10.59025/js.v2i1.81

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Penguatan Kemampuan Mahasiswa dalam Mendalami Desain Komunikasi Grafis dalam Acara Talkshow Bersama Praktisi

Ali Alamsyah Kusumadinata[1*] Astrid Sri Wahyuni Sumah[2]
[1]*Department of Communication, Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia.*
[2]*Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia*
**corresponding author email: ali.alamsyah@unida.ac.id*

INFO ARTIKEL

Diterima: 27 Feb 2023
Direvisi: 13 Mar 2023
Disetujui: 27 Apr 2023

Tersedia online:
Mei 2030

***Keywords*:**

Desain grafis,
Komunikasi,
Talk show

ABSTRAK

Desain komunikasi grafis merupakan salah satu mata kuliah dalam pembelajaran di sains komunikasi. Kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan desain grafis menjadi hal yang perlu saat di era digital. Mahasiswa yang merupakan bagian dari masyarakat digital perlu memiliki kesadaran dan kemampuan untuk mengatur ulang pola pikir terhadap desain dan peluang ke depan. Pengabdian ini dilakukan bertujuan untuk menjelaskan kedudukan desain grafis mampu memberikan peluang kerja baru serta memberikan pengalaman baru dalam berkomunikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan partisipatori research dimana penulis hadir merancang acara dan memberikan arahan kepada tim organaizing committe dalam melaksanakan acara. Acara dilakukan dengan melibatkan praktisi sebagai pembicara dan mengevaluasi kegiatan. Data yang disajikan melalui kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Desain komunikasi grafis merupakan suatu kebutuhan bagi mahasiswa komunikasi. Oleh karena itu, mahasiswa komunikasi harus memahami dan mengenal kemajuan desain grafis serta perubahan desain grafis dengan membangun jiwa kewirausahaan di bidang desain. Mahasiswa hendaknya terus mencoba membangun brand dan citra sebagai bagian dari pengembangan karir di bidang komunikasi. Kegiatan ini diharapkan mahasiswa dan peserta umum mampu berkolaborasi dan membangun persepsi desain yang baru. Serta mengajarkan mahasiswa bahwa sabar, latihan, dan terus membangun hal yang baru adalah kemampuan yang mampu memberikan resiliensi terhadap profesi desain

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
Copyright@ Author (2023).

1. PENDAHULUAN

Komunikasi desain grafis merupakan salah satu isu komunikasi yang memiliki peluang yang besar terhadap bisnis di era digital saat ini. Kemajuan teknologi dan kemajuan AI (Artifisial Intelegence) memberikan peluang bisnis dan mode baru dalam mengenalkan branding kepafa klient. Salah satu yang memiliki andil adalah profesi desain grafis. Kemampuan desain memiliki kemampuan yang multi sektor satu sisi harus mampu mengenal konsumen dan selera pasar dan sisi lain harus membangun jejaring dengan klient serta komunitas [1]. Kemampuan desain selalu dibutuhkan dengan adanya pemasaran maka kebutuhan desain grafis akan selalu hadir terlebih lagi pemasaran

yang saat ini mengenal marketing 4.0 senantiasa mutlak produk desain grafis akan senantiasa digunakan selalu. Hadirnya sosial media menjadi lahan yang besar bagi profesi desain dan masyarakat dapat menggali kemampuan tersebut dengan secara perlahan belajar dan mencoba terus [2].

Desain yang memiliki nilai pasar adalah desain yang tidak ego terhadap keberadaan produk namun mampu memberikan ciri keunikan dan membedakan dengan pesaingnya. Semakin menarik suatu produk dan semakin sesuai dengan kemasannya maka akan menimpulkan selera yang baik [3]. Kemampuan desain sejak dini telah diperoleh oleh mahasiswa yang tertarik dengan komunikasi. Kemampuan komunikasi desain merupakan salah satu keterampilan yang hendak dicapai dalam mengemas desain lebih atraktif dan komunikatif. Tujuan acara talkshow adalah meningkatkan kemampuan mahasiswa dan memperkuat proyeksi mahasiswa terhadap profesi desain merupakan prospek yang terus berkembang sehingga melahirkan profesi baru tidak hanya desain itu sendiri akan tetapi mengantarkan desain pesan tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan pihak profesional merupakan salah satu metode yang mampe mengungkapkan kemampuan siswa untuk berani mengatakan, membicarakan serta menunjukkan kebolehannya di bidang desain. Kemampuan mode talkshow memberikan alternatif pihak luar, selain dari mahasiswa dapat mengikutinya. Temuan dari penelitian di bidang Biologi menunjukkan adanya kenaikan kemampuan peserta didik terhadap pemahaman dan kemampuan komunikasi terhadap bidang pelajaran [4].

Acara talkshow mata kuliah desain komunikasi grafis dilakukan untuk mengikut sertakan pihak luar sebagai bagian dari bentuk apresiasi mahasiswa menunjukkan hasil desainnya melalui pameran dan diskusi bareng dengan pakar. Acara ini menumpukan pada membangun kerpercayaan diri dan berbagi bersama terhadap ide desain komunikasi ke depan khususnya di tahun 2023. Acara ini mengambil tema *"be A good graphic designer for your future dream"*. Dari tema besar ini diharapkan adanya kombinasi dan kolaborasi keilmuan desain grafis dan ide baru yang akan terlahir untuk dapat menumbuh kembangkan keilmuan mahasiswa serta membuka ruang kepada pihak luar baik pelajar, praktisi serta masyarakat mampu melihat metamorphosis desain yang terjadi dan kemampuan apa yang perlu dipersiapkan.

Banyak mode pembelajaran yang dapat dilakukan dalam menyelesaikan ketuntasan belajar. Metode discovery learning juga memberikan kemampuan yang tinggi untuk peserta didik untuk dapat mengkontruksikan hasil belajar dengan baik [5]. Metode talkshow merupakan metode yang direkomendasikan untuk dijadikan sebagai bagian dari metode pembelajaran yang mengedepankan student center. Talkshow diartikan sebagai kegiatan yang membahas permasalahan, diskusi, perbincangan, wawancara dan interaksi dengan narasumber yang hadir. Bentuk talkshow sendiri memiliki keanekaragaman yaitu menghibur, ringan, serius dan formal. Kemampuan talkshow dalam sebuah model pembelajaran mampu memberikan keragaman pengetahuan dan afeksi peserta didik dengan menambah motivasi dan keinginan lebih mahasiswa [6]. Kegiatan sosialisasi merupakan kegiatan yang menunjukkan peningkatan kemampuan terhadap ide, cara dan teknologi baru yang dikenalkan melalui berbagai ragam sehingga nantinya menyesuaikan pada tujuan yang diharapkan dari kegiatan tersebut [7] [2].

Fungsi mode pembelajaran bergaya talkshow dapat memberikan nilai postif antara lain (1) pesan pembelajaran sesuai dengan luaran yang diharapkan, (2) disampaikan dengan meriah dan menarik, (3) kunci pembelajaran adalah interaktif dan lebih santai, (4) acara tersusun dengan rapi, (5) feedback pembelajaran dapat dilihat dengan cepat serta lebih disesuaikan dengan tema, (6) terbangunnya sikap

positif siswa terhadap materi pembelajaran, (7) serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan perencanaan yang lebih matang dan, (8) guru/ fasilitator berubah ke arah yang positif, tidak hanya mampu sebagai peserta namun juga sutradara dalam kegiatan tersebut [8].

Adapun manfaat belajar desain grafis memberikan kemampuan kepada mahasiswa dalam membuka peluang usaha dan bisnis baru. Serta mahasiswa mampu membuka peluang portofolio dalam membangun brand terhadap dunia industri [9]. Adapun tujuan dari acara talkshow bersama praktisi dalam laporan artikel ini adalah mendeskripsikan peluang desain dan karakter desain serta hal-hal yang diperlukan dalam membangun karir di bidang desain.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik yang digunakan menggunakan partisipasi dan observasi. Penelitian ini dikenal dengan teknik penelitian partisipatori. Penelitian ini menggunakan data olahan dalam narasi yang telah disusun dari deskripsi penjelasan narasumber dan melakukan pengambilan angket kepada peserta yang hadir mengukur kepahaman serta kualitas narasumber yang memberikan materi. Data diolah menggunakan deskriptif persentase menggunakan grafik dan pivot. Perserta yang hadir dan diberikan angket berjumlah 60 orang/ Sampel. Angket yang ditanya dengan alat ukur pernyataan yaitu: Sangat setuju (4), Setuju (3), ragu-ragu (2), tidak setuju (1). Adapun hal yang ditanyakan adalah deskripsi desain, profesi desain, keterlibatan dalam desain, kemampuan desain, penguasaan alat desain, penjelasan pemateri dan kualitas pemateri. Pengabdian ini dilakukan pada tanggal 25 Januari 2023 dan diperoleh angket 26 Januari 2023. Metode partisipatori merupakan metode yang diginakan untuk belajar bersama, berbagi pengalaman dan terlibat dalam berbagi cerita sehingga menimbulkan keberlanjutan dalam bentuk kolaborasi [10].

3. HASIL & PEMBAHASAN

3.1 Skema Kegiatan Talkshow

Kegiatan talkshow sifatnya formal namun santai. Acara dibuka dengan pendengaran lagu Indonesia raya dan dilanjutkan dengan pengantar dosen pengampu yang berisikan agar terus melakukan pembaharuan informasi dan keahlian. Dan senantiasa membuka diri untuk membangun diri sesuai dengan zaman dan informasi yang menagndung nilai bisnis. Kegiatan talkshow menanamkan kepada kita bahwa hari ini kita menanam dan akan kita tuai pada saat rencana bisnis desain yang kita kelola telah memperoleh keuntungan ataupun sementara berjalan. Setelah acara pembukaan diantarkan kemateri dari pembicara secara bergantian dan membuka tanya jawab dengan pendengar. Antusiasme pendengar dengan berbagai pertanyaan yang sangat membuka ruang diskusi yang menarik dan mampu memberikan ikatan yang kuat kepada mahasiswa bahwa mulailah dengan satu passion yang kita telah bangun. Dan mulailah dengan hobi yang dibangun serta ikuti peluang yang kita miliki serta asah. Talkshow ditutup dengan pameran karya mahasiswa sehingga memperoleh kritik dari hasil kerja. Meskipun kegiatan ini masih bersifat kecil paling tidak terdapat tahapan pengetahuan yang didapat bahwa kemampuan itu, tidak akan lengket tanpa dengan mencoba dan membangun mitra sehingga diperlukan kerjasama dengan berbagai komunitas yang memiliki misi yang sama.



Gambar 1 Aktivitas kegiatan talkshow bertemakan "be A good graphic designer for your future dream"

3.2 Lesson learn dari Talkshow

Graphic design atau dikenal dengan desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi secara visual dalam membentuk gambar, dari bentuk ini menyampaikaan pesan atau suatu informasi melalui media baik dalam bentuk digital ataupun cetak. Grafhic designer merupakan seorang yang berprofesi dalam bidang desain. Kemampuan membangun desain dipelajari dalam komunikasi visual yang saat ini.



Gambar 2 Pemberian sertivikat kepada pembicara

Menjadi jurusan tersendiri dalam dunia Pendidikan dalam bidang komunikasi ataupun komputer. Memahami desain perlu dipahami dimulai dari konsep, serta penggunaan alat dan teknologi peralatan aplikasi yang digunakan. Serta hal yang terpenting adalah mengikuti perkembangan pola dari desain. Setiap tahun pola desain akan berubah sesuai dengan event internasional dan nasional yang mengangkatnya serta iklan yang hadir di masyarakat. Hal yang perlu diingat adalah etika dalam desain jangan pernah menduplikasi desain milik orang lain, jangan mengambil gambar yang melanggar hak cipta yang seharusnya mengambil gambar yang telah diizinkan oleh pemilikinya. Adapun jenis profesi desain yang mampu digeluti adalah (1) Desain Visual Identity yang merupakan profesi yang merancang identitas perusahaan, biasanya menyesesuaikan pada ornamen warna sebagai identitas khas yang dimiliki suatu perusahaan sebagai bagian branding agar lebih dikenal dan memiliki jejaring yang luas. (2) Desain grafis pemasaran dan iklan adalah profesi yang merancang sebuah produk atau brand suatu perusahaan sehingga layak dan menarik diterima oleh konsumen. Hal ini dapat berupa spanduk, banner, brosur dan tentu tidak hanya menggunakan media luar ruangan saja namun dapat juga memanfaatkan teknologi modern yang di unggah ke sosial media atau menggunakan website. (3) Desain grafis User Interface, profesi ini menggunakan keahlian koding dan aplikasi pembuatan program artifisial dalam bentuk bahasa program yang menghasilkan website dan tersaji dalam bentuk aplikasi pada tampilannnya. (4) Desain grafis publikasi, merupakan profesi yang mempersiapkan info

grafis dalam sebuah data yang ditampilkan secara utuh dan komprehensif dengan menggunakan aplikasi photoshop, adobe. Hal ini dapat dilihat pada koran ataupun pada konten digital pada media sosial. (5) Desain kemasan, adalah merupakan profesi yang memproduksi cover ataupun kemasan dalam suatu produk. Umumnya menggunakan coreldraw dan adobe. (6) Desain Grafis Motion, merupakan profesi desain yang menggunakan teknologi komputerisasi sehingga objek dapat bergerak. Hal ini dapat dilihat pada animasi bergerak, tv, film, video yang dapat digunakan dalam platform digital. (7) Desain grafis lingkungan, merupakan sutau pekerjaan yang merancang desain yang berkenaan dengan lingkungan sehingga informasi lebih mudah. Hal ini dapat dilihat pada desain patung, ataupun desain di museum dan cafe yang ada di ruangan.

Materi lainnya dari pembicara mengungkapkan bahwa desain mengambarkan sesuatu hal yang berisi informasi atau pesan yang sangat ingin disampaikan namun dalam suatu bentuk gambar, lukisan dan lainnya yang mampu menarik perhatian sejenak. Hal ini dapat dilihat pada masa kini buku hadir tidak hanya dalam bentuk fisik namun juga dalam bentuk ebook yang bisa diakses oleh ponsel yang kita miliki. Desain merupakan bagian dari rational human approach. Hal ini bermakna bahwa rasional manusia memudahkan dan menerima dengan cepat dan lebih genaral meskipun berbeda budaya dan bahasa. Contohnya adalah semantik dari sebuah toilet yang diberi gambar petunjuk tanda pria dan wanita. Sehingga menjadi tahu perbedaannya dan tidak salah memasuki tempat toilet tersebut. Selain itu hal yang perlu diperhatikan lainnya dalam prinsip desain adalah visual design is not visual artist. Penyampaian pesan informasi melalui desain dapat dilakukan dengan jelas dan baik namun seorang artis belum tentu bisa karena mereka berfikir hanya memiliki visual yang baik saja. Banyak hal yang memudahkan dan menggunakan prinsip desain dalam aktivitas kehidupan dan produk yang digunakan. Terlebih lagi dalam bentuk desain event organizer massal saat ini sangat banyak dibutuhkan dalam lapangan pekerjaan. Hal ini membuat terbiasa untuk memperbarui ide terbaru dalam desain karena trend akan terus berubah. Hal yang perlu diingat bagi pemula yang mulai bisnis desain adalah komunikasi yang baik sangat penting untuk kelancaran bersama dan idak terlalu bersikap egois dalam menerima perbedaan ide. Serta membiasakan untuk bersikap mendengarkan masukan dari pendapat yang lain yang bisa menjadi pembelajaran untuk diri sendiri. Simpulan yang dapat diambil ringkas secara padat bahwa desain memudahkan seseorang membaca apa yng dilihat tanpa harus mengerti isi nya. Namun untuk itu bagi desainer perlu membangun keilmuan sesuai dengan gaya atau passion desain yang ingin digeluti.

Akhir dari kegiatan talkshow tersebut disebarkan angkat dalam menilai acara tersebut dan membangun informasi kedepannya. Informasi yang perlu dibangun adalah kemampuan peserta dalam desain serta prospek desain yang bisa dijadikan acuan. Disamping itu melihat kualitas dari pemateri dalam kegiatan tersebut baik dari skill tampilan powerpoint, public speaking dan interaktif yang dilakukan oleh pemateri dan peserta.

Tabel 1 Deskripsi kapita selekta peserta seminar talkshow

Keterangan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Jumlah
Deskripsi Desain	72%	28%	0	100%
Profesi Desain	12%	78%	10%	100%
Keterlibatan Dalam Desain	8%	77%	15%	100%
Kumpulan Desain	0	63%	37%	100%
Penguasaan Alat Desain	0	58%	42%	100%
Penjelasan Pemateri	83%	17%	0	100%

Kualitas Pemateri	50%	50%	0	100%
Rerata	32%	53%	15%	100%

Hasil dari kegiatan talkshow ini memperlihatkan informasi yang diterima dengan baik dan memberikan rangsangan ide informasi yang mampu dimulai untuk membangun karir di bidang desain itu sendiri. Pada pertanyaan deskripsi desain menunjukkan bahwa peserta secara sadar dan membutuhkan acara tersebut sebagai bagian dari penambah informasi terlebih acara dilakukan di awal tahun sebagai bagian dari deposito pengetahuan. Skor yang dihasilkan 100% menghasikan pernyataan baik dan melebihi ekspektasi terhadap acara. Selanjutnya menunjukkan profesi desain yang digeluti dan akan digeluti ternyata beberapa peserta telah menggeluti desain dan 78% sementara lagi mencari yang cocok dan 10% masih mencoba untuk mempelajarinya. Demikian pada keterlibatan pada desain merupakan pertanyaan yang menunjukkan bahwa produksi yang pernah digeluti dan pernah dicoba. Kumpulan desain adalah kecenderungan peserta untuk bergabung dengan komunitas desain yang masih jarang sehingga sulit menemukan acara serupa atau berbagi keilmuan. Hal ini menunjukkan penguasaan alat yang digunakan, beberapa menyatakan belum terlalu memahami keragamannya dari berbagai aplikasi. Terlebih kebaruan dari program setiap tahunnya. Adapun penjelasan pemateri dan kemampuan pemateri nilai yang dihasilkan memuaskan dan baik oleh peserta talkshow. Kesuksesan acara talkshow dinilai dari kesan dan pengetahuan yang dinilai baik dan bertambah. Teknik penilaian menggunakan angket ditanyakan memalui googelform yang mampu mengolah data dengan cepat dan efektif dengan kesan yang tertulis sesuai dengan persepsi peserta [11].

Beragam upaya yang perlu dilakukan dalam meningkatkan keterampilan di bidang desain. Oleh karena itu, diperlukan suatu konteks pembicaraan berkenaan desain yan terus mengalami perubahan perkembangannya. Meskipun akhir-akhir ini perkembangan desain menggunakan AI berkembang terus tentu tetap harus dipelajari proses yang terjadi baik secara pembuatannya maupun teknis penggunaannya. [12] Terdapat 11 skill yang diperlukan dalam desain grafis yang terbagi atas 2 bagian yaitu hardskill dan softskill. Adapun Hardskill yaitu tipografi, memahami prinsip desain, terampil menggunakan aplikasi adobe creative, menejemen waktu, mampu melakukan presentasi, menguasai bahasa program. Sedangkan penguasaan softskill antaralain komunikasi, kreatif, kemampuan menyelesaikan masalah, dapat bekerja cepat dan efisien serta gigih. Oleh karena itu seorang desainer direkomendasikan untuk sering memposting karyanya dan menjual kemampuannya dengan mendaftarkan diri pada situs-situs yang menawarkan projek desain. [13] DiS (Designing in Skills) merupakan refleksi dan evaluasi yang diperlukan seorang desain sehingga harus membuka diri terhadap dunia luar dan pendapat dunia luar perkembangan desain dalam bentuk apapun, bisa dengan diskusi, pameran karya ataupun posting ide dan karya melalui situs dan media sosial. Hadirnya desain dalam bentuk karya dan promosi memberikan peluang untuk dapat terus mengevaluasi hasil karyanya dan membangun jejaring yang luas kepada praktisi desain yang lain [14]. Kemampuan menjual dan memperkenalkan diri dalam desain perlu dikraesikan dengan melalui aplikasi yang dirancang secara bersama dengan tim. Hal ini akan memudahkan para desainer untuk memperoleh permintaan yang lebih lengkap sesuai arah gaya desain saat ini [15]. Perkembangan desain akan terus berkembang seiring perkembangan teknologi dan melahirkan karya yang unik sesuai dengan alat dan teknik yang digunakan. Pengetahuan baru pada desain akan terus bersanding dengan teknologi dan pengetahuan komputerisasi. Hal ini akan mengurangi limit waktu seorang desain untuk mengkreasikan sesuai dengan mode dan gaya kekinian [16]

4. KESIMPULAN

Acara talkshow yang bertemakan ”be A good graphic designer for your future dream” memberikan afeksi yang positif dan menambah kepercayaan diri mahasiswa untuk bergeliat di bidang desain. Kemampuan desain grafs terlahir dari ketertarikan hal yang sederhana yang digali dan diulang serta menuntut kebaruan informasi dari perkembangan jasa gambar yang diminati oleh konsumen. Jangan pernah menyerah untuk menguasai ilmu desain karena keilmuan desain tidak hanya diperoleh di bangku sekolah dan kuliah namun dapat di bangun dari komunitas dan media sosial yang menyajikan inovasi baru terhadap program IA yang menarik. Sehingga membangun konten dalam desain tidak hanya membutuhkan rasa namun juga kesempatan dan ide baru yang di jual dengan menyesuaikan selera konsumen. Terus menggali informasi melalui media sosial dan mencoba serta menerima pekerjaan lepas akan mampu menjadikan diri mahasiswa menjadi ekpert dan memiliki nilai yang tinggi di mata klient. Acara talkshow memberikan pekerjaan rumah untuk terus menyelanggarakan dengan versi teknis sehingga kegiatan ini dapat berlanjut dengan variasi ide dan gaya baru dalam dunia desain grafis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Praktisi desain grafis Kang Bagas dan Mas Alim Aulia telah memberikan diskusi yang menarik buat mahasiswa dan umum. Selain itu kepada Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik, Ilmu Komputer, Universitas Djuanda, penulis ucapkan terima kasih atas izin dan dukungan acara talkshow tersebut dapat terselenggara. Acara tersebut merupakan materi mata kuliah yang digunakan untuk berbagi dengan kalangan masyarakat luas agar menambah pencerahan baru ide desain grafis di tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. A. Kusumadinata, N. Amalia, N. Biralda, and H. Hanafi, “Rekognisi Melalui Webinar Branding Desain GrafisDi Era 4.0,” *J. Pengabdi. Pasca Unisti*, vol. 1, no. 1, pp. 45–60, 2023.

[2] A. A. Kusumadinata *et al.*, “Penyuluhan Pemanfaaatan Sosial Media Instagram Membentuk Branding Usaha Mikro Kecil (UMK),” *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 149–156, 2022.

[3] J. Commed, “Desain Produk Makanan Lokal Berbasis Industri Kecil Menengah: Ali Alamsyah Kusumadianata, Maria Fitriah,” *Commed J. Komun. dan Media*, vol. 2, no. 1, pp. 13–24, 2017.

[4] R. K. Putri, “Penerapan Metode Talkshow untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Biologi,” *SIMBIOSA*, vol. 9, no. 1, pp. 29–38, 2020.

[5] S. Edi and R. Rosnawati, “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Model Discovery Learning,” *Jnpm (Jurnal Nas. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, pp. 234–246, 2021.

[6] A. F. Hartini, P. K. Hadi, and A. M. Waraulia, “Analisis Peristiwa Tutur Dengan Metode Speaking (Setting And Scene, Participants, Ends, Act Sequences, Key, Instrumentalities, Norm Of Interection And Interpretation, Genres) Dalam Acara Talk Show Mata Najwa Di TRANS7,” *Widyabastra J. Ilm. Pembelajaran Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 8, no. 01, pp. 18–30, 2020.

[7] I. W. A. Pratama, “Pelatihan Digital Marketing Untuk Pemasaran Desa Wisata di Kepulauan Wakatobi,” *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 28–33, 2023.

[8] C. Riyana, “Media Pembelajaran, vol. 1,” *Jakarta Pus. Direktorat Jendral Pendidik. Islam Kementeri.*

Agama Republik Indones., pp. 91–100, 2012.

[9] K. Dinar Rahayu, "Manfaat Hasil Belajar Desain Mode Busana Sebagai Kesiapan Praktek Industri," *fesyenpersfektif*, vol. 470, 2013.

[10] A. Mustanir, H. Hamid, and R. N. Syarifuddin, "Pemberdayaan Kelompok Masyarakat Desa Dalam Perencanaan Metode Partisipatif," *Moderat J. Ilm. Ilmu Pemerintah.*, vol. 5, no. 3, pp. 227–239, 2019.

[11] D. Wiyono, "Efektivitas Penggunaan Media Penilaian Google Form Terhadap Hasil Ujian Sidang Tugas Akhir Mahasiswa di ASM Ariyanti," *Indones. J. Off. Adm.*, vol. 3, no. 1, pp. 15–25, 2021.

[12] T. Annisa, "11 Skills Graphic Designer ini wajib kamu miliki agar sukses," 2021. https://www.ekrut.com/media/8-skill-graphic-designer-ini-wajib-kamu-miliki-agar-sukses.

[13] A. Trotto and C. Hummels, "Designing in Skills-Nurturing Personal Engagement in Design," 2013.

[14] J. Peeters, C. Kuenen, A. Trotto, and C. Hummels, "Diffract Me!: using a Skills-Based Approach in Design Practice," in *Conference on Kansei Engineering and Emotion Research, KEER 2014, LINKÖPING| JUNE 11-13 2014*, 2014, pp. 313–328.

[15] N. Nurhayati, M. L. Aksani, and R. Rudianto, "Pengembangan Sistem Informasi Order Jasa Desain Grafis Menggunakan Metode Rapid Application Development," *JIKA (Jurnal Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 104–111, 2023.

[16] A. Syafitri, R. A. Anugraha, and H. Rachmat, "Perancangan User Requirements Specification (URS) Sistem Otomasi Untuk Proses Chamfer Stopper Valve Pada Mesin Bench Lathe Sd-32a Di PT Dharma Precision Parts," *JRSI (Jurnal Rekayasa Sist. dan Ind.*, vol. 2, no. 04, pp. 59–66, 2015.